



**UNIVERSIDAD DEL SALVADOR**

**VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL**

**CONVENIO CON IMESMERCOSUR - BRASIL**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**“LA INFLUENCIA DE LOS PROYECTOS EDUCATIVOS  
EN EL CONTEXTO ESCOLAR, POR MEDIO DEL USO DE  
LAS TECNOLOGÍAS EDUCACIONALES”**

USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

Tesis presentada a la Universidad Del Salvador de  
Buenos Aires, como parte de los requisitos para la  
obtención del grado de Maestría en Educación.

**Alumna: Raquel Fuguta Munari**

**Aula: IMES 21**

**Buenos Aires**

**2016**

## DEDICACIÓN



USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

Dedico esta Tesis a todas las personas que luchan por las igualdades raciales,  
económicas y sociales, utilizando la educación como forma del poder transformador  
del mundo.

## AGRADECIMIENTOS

¡Agradezco en primer lugar a Dios, que me permitió llegar dónde llegué actualmente!

A mi familia, base de todo que lo que soy hoy, principalmente a mi marido Rodrigo, a mis hijos María Vitoria, María Clara y Rodrigo, que nunca me dejaron que desistiera a lo largo del camino, dándome siempre la fuerza que necesitaba.

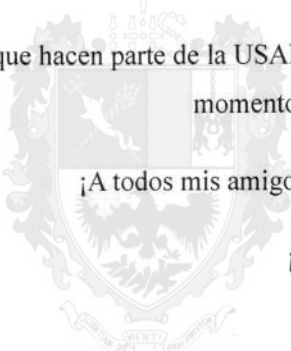
Mi sincero agradecimiento a mi orientadora, que aceptó orientarme, animándome y apoyándome siempre que necesité. Agradezco principalmente toda la tranquilidad, confianza, cariño y competencia en la orientación de este Trabajo.

¡Al Maestro Dr. Luis Etcheverry, por todo el incentivo constante durante nuestra trayectoria académica, durante el Curso de Maestría en Educación!

¡Agradezco a todos los que hacen parte de la USAL-Universidad Del Salvador, dónde pasé momentos inolvidables y de grandes enseñanzas!

¡A todos mis amigos de Maestría, que cargo en mi corazón!

¡A todos ellos mi eterno agradecimiento!



USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

## EPÍGRAFE



USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

*“El saber espontáneo no depende de la escuela.  
No necesitamos de ella para aprender a hablar,  
caminar y jugar. Pero es necesaria toda una estructura  
para aprender a leer y a escribir, ya que la escritura  
no es un lenguaje espontáneo.*

*Ella es codificada y necesita de procesos  
formales de adquisición. La escuela fue creada con  
este papel y hasta hoy, a pesar de las críticas, no se  
descubrió un mejor mecanismo.”*

Dermeval Saviani

## RESUMEN

MUNARI, Raquel Fuguta. La Influencia de los Proyectos Educativos en el Contexto Escolar, por medio del uso de las Tecnologías Educativas. Buenos Aires, 2016, p. (Tesis Académica). Universidad del Salvador – USAL.

**RESUMEN:** Este estudio tiene como objetivo presentar una investigación realizada en UME Antonio Zuquim, que utilizó como una práctica pedagógica en la asignatura de la Lengua Portuguesa, la inclusión de la utilización de los recursos tecnológicos. Desde el enfoque metodológico consumado, el problema que rodeaba este trabajo se llevó a cabo en la "promoción de nuevos recursos para el aprendizaje del portugués a través del uso de la computadora en la escuela". La aplicación del proyecto pedagógico fue dirigida por los noventa estudiantes que integran las salas de aula de la escuela primaria con el fin de promover nuestras estrategias de enseñanza de la lengua portuguesa, a partir de la utilización de tecnología de la computación. En esta perspectiva, la metodología de investigación desarrollada será principalmente el análisis cuantitativo y cualitativo, con base en el análisis del material bibliográfico y de los datos colectados con la ejecución del proyecto.

USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

**Palabras - clave:** Tecnologías Educativas - enseñanza – proyectos educativos

## ÍNDICE

<b>Como forma de Introducción: Historia del Trabajo</b>	20
<b>Título</b>	23
<b>Tema</b>	23
<b>Objeto de Estudio</b>	23
<b>Objeto Problema</b>	23
<b>Estado del Arte</b>	24
<b>Marco Teórico</b>	
▪ <b>Curriculo</b>	27
<i>Definición</i>	27
<i>Curriculo y Reformas Educativas</i>	30
<i>El Curriculo como Enfoque por Competencias</i>	32
<i>Etapas en la Innovación del Curriculo</i>	34
▪ <b>La escuela y sus competencias</b>	36
<i>El Papel del Docente en la Innovación Curricular</i>	36
<i>La Evaluación – Mundo de las Competencias</i>	38
<i>Revisar la Enseñanza entre Estudiantes y Enseñantes</i>	40
▪ <b>Las Tecnologías Educativas y la Educación</b>	42
Caracterización	42
Contexto Histórico	50
El Uso de la Informática en la Educación	51
La Informática combinada a la Educación	53



▪ <b>Pedagogía de Proyectos</b>	60
Definición	60
El papel del profesor en la Pedagogía de Proyectos	62
El nuevo concepto del profesor en la actualidad	64
Conocimientos necesarios para la práctica pedagógica	66
La importancia de los proyectos en las prácticas didácticas	69
Contextos Generales sobre los Proyectos Pedagógicos	71
▪ <b>La Alfabetización</b>	76
Conceptos Generales	76
La enseñanza del Idioma Portugués y de la Informática	83
La globalización, La tecnología y La alfabetización	84
Histórico	91
Métodos de Alfabetización	93
El proceso de alfabetización en la primera infancia	97
La falta de especificidad del proceso de alfabetización	99
▪ <b>Alfabetismo</b>	101
Características Generales	101
El desarrollo de la lectura y de la escritura en la primera infancia	103
▪ <b>El aprendizaje del niño</b>	107
Contextos Generales	107
Asimilación y Acomodación	109
▪ <b>Alfabetización y Alfabetismo</b>	118
<b>Elaboración de los Datos – Primera Parte</b>	123
Justificación	123
Objetivo General	124
Objetivos Específicos	124



Metodología	125
▪ Investigación de Campo	128
Caracterización Física	128
Los clientes de la escuela	130
Levantamiento de los datos	131
 <i>Conclusión</i>	 141
 <i>Bibliografía</i>	 144





## LISTA DE ABREVIATURAS

**CEE** – Consejo Estatal de Educación

**DE** – Dirección de Enseñanza Regional de Santos

**ECA** – Estatuto del Niño y del Adolescente

**EF** – Enseñanza Primaria

**EM** – Enseñanza Secundaria

**LDB** – Ley de Directrices y Bases de la Educación Nacional

**PCNs** – Parámetros Curriculares Nacionales

**UE** – Unidad de Enseñanza



USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

## LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración I: Unidad de Educación Municipal Antonio Zuquim	129
Ilustración II: El número de estudiantes que participaron de las clases en las aulas de 18 salas	131
Ilustración III: Estudiantes y sus desarrollos en la escritura	132
Ilustración IV: Los principales problemas de los niños al escribir	133
V Ilustración: Los estudiantes y sus desarrollos en la escritura, después de la ejecución del proyecto de "Cuentos de los hermanos Grimm"	135
Ilustración VI: Principales dificultades en la escritura de los niños después de la ejecución del proyecto de "Cuentos de los hermanos Grimm"	136

## COMO FORMA DE INTRODUCCIÓN: HISTORIA DEL TRABAJO

El trabajo del tema se relaciona directamente con el uso de la tecnología de la información aplicada en un proyecto pedagógico, desde "Los cuentos de los hermanos Grimm", desarrollado en la Educación-UME Unidad Municipal Antonio Zuquim, dirigida específicamente a los grupos de aulas de los grados de la institución.

En este contexto, en un intento de no privar a los alumnos de la esencia de los cuentos de hadas y no subestimar sus capacidades imaginativas [...]. En estos aspectos de la vida real se mezcla con la fantasía, la observación de diversos conflictos desde el contexto social de la época en que fueron escritas al mismo tiempo que están presentes a lo sobrenatural, lo maravilloso y a la metamorfosis (Micotti, 2009, p. 115).

Con la globalización del mundo, se enfrentó en las últimas décadas, el uso de la tecnología de la información y que se expande hasta hoy en día, donde a menudo somos influenciados por el uso de esta tecnología. Por lo tanto, Vieira (2006) nos dice que esta tecnología puede ser usada para fines constructivos, que influyen en el comportamiento del hombre de forma positiva, cambiándolo y llevándolo a la reflexión con el fin de evaluar y volver a evaluar sus prácticas actuales, sobre todo en lo que podemos enseñar y aprender por el uso constante de la tecnología de la información.

Así que en esta "revolución tecnológica", Abreu (2013) la atención sobre el hecho de que se puede decir que los recursos digitales constituyen una lengua, es también el mundo de la herramienta de dominio, independientemente de la nacionalidad del sujeto. Por lo tanto, el ser humano para utilizar y para explicar su universo individual y establecer unas relaciones en la sociedad debe vivir colectivamente.

Abreu (2013) dice que el uso de las nuevas tecnologías en la escuela no puede ser visto como una moda, ya que el objetivo de estas instituciones es la formación de los ciudadanos para integrarse en la sociedad. Por lo tanto, el uso de los medios digitales (blogs, bibliotecas virtuales, redes sociales - Facebook, Twiter, etc.) sirve para preparar a los futuros trabajadores para una red actualizada del mercado de trabajo. Por lo tanto, las herramientas tecnológicas deben ser un apoyo para el profesor, por lo que aumenta y actualiza su trabajo en el aula, instigando también su creatividad.

Se sabe que el mundo de la tecnología está lleno de colores, imágenes, noticias, y entre otros, que atraen la atención de los estudiantes y puede causar y transmitir algo

mejor de todo lo que hemos aprendido y lo que se puede venir a aprender y ampliar constantemente el conocimiento de los estudiantes. Aquellos que pueden tener la oportunidad de tener un primer contacto con una computadora en la escuela (Smith, 2006, p. 3).

Desde el enfoque metodológico consumado, el problema que rodeaba este trabajo se llevó a cabo en la "promoción de nuevos recursos para el aprendizaje del portugués a través del uso de la computadora de la escuela".

Por lo tanto, el objetivo de este trabajo académico, es presentar una investigación realizada en la UME Antonio Zuquim, que utilizó como una práctica pedagógica en la asignatura del Idioma Portugués, la inclusión de la utilización de los recursos tecnológicos.

La búsqueda se dirige a aproximadamente unos noventa estudiantes que conforman las salas del primer año de educación primaria, con los objetivos más detallados:

- Añadir nuevos recursos para aprender el portugués;
- Hacer hincapié en la importancia de las actividades y prácticas relacionadas con la tecnología como una metodología de enseñanza y aprendizaje;
- Desarrollar un mayor interés en el tema y el contenido;
- Levantar y analizar los datos recolectados con la investigación de campo de la solicitud.

En esta perspectiva, la metodología de la investigación desarrollada, se analizará principalmente de forma cuantitativa y cualitativa, y la referencia bibliográfica y documental, como un estudio sistemático y profundo por medio de materiales publicados, tales como libros, periódicos, revistas, redes de información, entre otros. Además, también será parte de la metodología, la recolección de datos a partir de los resultados de la investigación llevada a cabo con los estudiantes, comprobando si mejoraron o no en el aprendizaje por medio de la utilización de la tecnología de la información para la enseñanza del portugués.

Por lo tanto, este trabajo académico se organizará en dos capítulos siguiendo las siguientes disposiciones:

- **La enseñanza de la computación**

En este capítulo se presentará una breve reseña de la trayectoria histórica de la Educación Física en Brasil y cómo se caracteriza hoy por enfocar la propia cultura, donde se basa las experiencias y las prácticas culturales de los estudiantes. También se destacarán los principios jurídicos subyacentes a la propuesta educativa de la misma.

- **La investigación de campo**

En este capítulo se presentará la investigación de campo que se desarrolló en la Unidad de Educación Municipal - UME Antonio Zuquim, con respecto a los cambios en el comportamiento y el éxito académico de los estudiantes, en consonancia con el uso de la tecnología de la información para la enseñanza del portugués, mediante la aplicación de un proyecto pedagógico realizado con los cuentos de los hermanos Grimm.



USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

## **TÍTULO**

La influencia de los Proyectos Educativos en el contexto escolar, por medio del uso de las Tecnologías Educativas.

## **TEMA**

Proyectos Pedagógicos en el Contexto Escolar.

## **OBJETO DE ESTUDIO**

Los Proyectos educativos y sus influencias por medio del uso de las tecnologías educativas, en el contexto escolar.

## **OBJETO PROBLEMA**

El desarrollo de los proyectos pedagógicos, ¿dónde se utilizan las tecnologías educativas, que pueden influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del contexto escolar?

USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR